Киберпанк

легкий патч к
Savage Worlds

Нюанс: для просмотра документа рекомендуется использовать браузер Google Chrome

Оглавление

- Вдохновение
- Введение
  - О чем этот патч?
  - Немного о навыках
  - Немного о мире
- Внедрение
  - Общая инфа
  - Механика
  - Софт активной защиты
  - Софт пассивной защиты
    - Улучшения
    - Недостатки
  - Софт внедрения
    - Улучшения
    - Недостатки
  - Программирование
  - Взломанные узлы
  - Наиболее распространные узлы
  - ОС
  - Скрипты
  - Военный фаервол
- Оружие
  - Конструктор огнестрела
    - Шаблоны
    - Улучшения
    - Недостатки
    - Стоимость
    - Особое оружие
  - Конструктор холодного оружия
    - Базовый шаблон,,
    - Улучшения
    - Недостатки
    - Особое оружие
- Импланты
    - Первая категория: замена
    - Вторая категория: превышение
    - Третья категория: способности
    - Улучшения
    - Недостатки
- Черты
- Недостатки

Вдохновение

Трейлеры и геймплей Watch Dogs *(в плане атмосферы)*
Shadowrun DW *(показал красоту конструкторов и как сделать все просто)*

Введение

О чем этот патч?

Данный патч включает в себя ситуативные правила, которые будут полезны при игре по жанру «киберпанк». Здесь есть правила по *внедрению* (взлому), по *имплантам* и *аугментации*, конструктор холодного и огнестрельного оружия, вариант по адаптации списка навыков.
Данный патч намеренно не содержит никакой конкретной информации по игровому миру, а только его общие очертания. Любые описания и названия отсюда можно заменить на свои собственные для большей интеграции в ваш собственный сеттинг.

Немного о навыках

Высокотехнологичный мир будущего работает по иным законам, чем средневековье, вестерн или любая другая эпоха. Это накладывает иные требования на персонажей и навыки, которыми они должна обладать. Некоторые навыки были объединены, а некоторые стали более детализированными.

Список изменений:

- *Плавание*, *Лазанье*, *Метание* объединены в ***Атлетику***
- *Выживание* и *Выслеживание* объединены в ***Выживание***
- *Лечение* и *Знание(Медицина)* объединены в ***Медицину***
- *Ремонт* и *Знание(Механика)* объединены в ***Технологию***
- *Взлом* и *Ловкость рук* объединены в ***Ловкость рук***
- *Вождение* и *Верховая езда* объединены в ***Транспорт***
- *Сбор информации* и *Уличное Чутье* стали частью **Расследования**
- *Внимание* разбивается на ***Внимание*** (в плане “заметить что-либо малозаметное”) и ***Чувство Мотива*** (понимание сути происходящего, умение определить врет ли вам собеседник)
- Добавлены ***Кибернетика*** *(умение персонажа просачиваться сквозь дыры в информационной защите, включает в себя умение писать софт)*.

Важный нюанс: переделка навыков повысила функциональность некоторых из них, объединив практическое применение с теоретическими знаниями, из-за этого немного смещается баланс черт. Ниже приведен список изменений в требованиях затронутых черт:

- ***Золотые руки***: *Новичок, Мистический дар (безумная наука), Смекалка d10+,*

Технология d8+, Безумная наука d8+, Кибернетика/Медицина/Знание к6+
- ***Изобретатель:*** *Новичок, Мистический дар (безумная наука), Смекалка d10+, Технология d8+, Безумная наука d8+, Кибернетика/Медицина/Знание к6+*
- ***Исследователь****: Новичок, Смекалка d8+, Расследование d6+*
- ***Ученый****:* если речь идет *о кибернетике, медицине* или *технологии,* то требование к6+, а не к8+

Немного о мире

Весь мир охвачен Сетью, беспроводные технологии позволили проникнуть в каждый уголок и в каждое устройство. Уровень технологий шагнул вперед и теперь любой желающий может улучшить свое тело. Вернуть утраченные конечности. Превзойти человеческий предел. Обрести новые способности.
Государства выполняют роль марионеток, истинная власть находится в руках синдикатов и корпораций-гигантов, которые имеют собственные законы и собственную юрисдикцию: государственная полиция имеет меньше власти, чем полиция синдикатов. Как оказалось, деньги решают все: продается и все покупается: любовь, вера, труд, смерть — абсолютно все. Войны синдикатов проходят невидимо для простых людей и, как обычно, всем нет до них никакого дела, которые рассматриваются исключительно как скот.
И все подключено к Сети. Все можно взломать, везде можно *внедриться*. Все имеет отображение в мире нулей и единиц, понятие частной собственности — варварство темных эпох. Полноценный информационный век настал.

Внедрение

Общая информация

Для взлома не используются кибер-мозги, шунты в мозг и прочее: стучите пальцами по клавиатуре, набирая команды и активируя софт. Виртуальности нет, есть всеохватывающая Сеть, и доступ к ней — через публичные или частные точки доступа: спрашивайте у своего провайдера или ищите значок Wi-Fi.

Всю Сеть можно представить как натуральную сеть - систему связанных узлов. Конечные узлы, где сеть заканчивается - это домашние ПК, смартфоны и другие пользователи интернета. Чтобы добраться до этих устройств, интернет проходит через узлы-ретрансляторы, которые помогают нулям и единицам информации найти адресата.

“Софт” - это сленговое обозначение программного обеспечения. Только юристы называют программное обеспечение программным обеспечением.
Пассивная защита — софт, который препятствует *внедрению* нежелательных пользователей. Какая-то защита есть у ОС, на ней могут быть настроены актуальные средства защиты, такие как антивирус и антихакер. Является аналогом Брони, аналогично может быть проигнорирована.
Активная защита - специализированный софт, который не просто служит препятствием

для *внедрения*, а целенаправленно выискивает хакера и устраивает *контр-внедрение* с целью деанонимировать нарушителя и провести диверсию на устройстве *внедряющегося*. Дорогостоящий софт. Имеет свою кость *внедрения*.

В случае если целью *внедрения* является выполнения длительных действий (отработка коварного, но долгого скрипта, или скачивание большого объема данных) при отсутствии активной защиты достаточно пробить пассивную. С активной же придется воевать все это время - не давать остановить работу скрипта/прервать копирование и при этом защищать свою анонимность.

Механика

Когда хакер хочет *внедриться*, он подключается к узлу, который связан с целью и бросает *кибернетику* против защищенности системы. В случае отсутствия необходимого хакерского софта проверка идет со штрафом -2. Защищенность - 4 + софт пассивной защиты. Успех - *внедрение* успешно, однако активная защита обнаружила *внедрение*. Подъем - *внедрение* успешно и осталось незамеченным для активной защиты. В случае провала активная защита так же замечает попытку *внедрения*.
После попытки *внедрения* действует софт активной защиты. У хакера есть 2 способа защиты - вручную пресечь *внедрение* активной защиты или же довериться своей антихакерской защите. В первом случае хакер устраивает встречную проверку навыка Кибернетики против *внедрения* активной защиты, с особыми бонусами от софта пассивной защиты, во втором - активная защита пытается взломать устройство хакера по стандартным правилам.
Софт внедрения может давать бонус к *внедрению*, так же он может игнорировать определенный бонус софта пассивной защиты, и вообще обладать разными полезными бонусами.
Софт пассивной защиты является инструментом, целенаправленно защищающий от *внедрения*. Дает бонус к защищенности, может обладать прочими полезными свойствами. Одновременно может функционировать только один защитный софт, при *внедрении* можно использовать только один софт внедрения. Это как копье и щит у древних воинов. *Внедрение* - занятие, которое занимает не секунды, а потому выполнение *внедрения* в боевых условиях является Вызовом Судьбе с -2 за спешку и адреналин. Исключение - если система уже взломана и в ней оставлен *backdoor*, тогда *внедрение* не встретит сопротивления и достаточно запустить софт *внедрения* для получения контроля над системой.

Софт активной защиты

Речь идет об экспертной системе, которая способна самостоятельно принимать решения. Недалекие люди называют такие системы Искусственным Интеллектом, хотя это всего лишь программный скрипт, пусть и невероятно сложный. Является дорогим

софтом, не каждый может его себе позволить. Как уже говорилось ранее, имеет свою кость *внедрения*.
Активная защита узла срабатывает тогда, когда результатом проверки *внедрения* хакера является успех, провал или критический провал. Активная защита пытается провести *контр-внедрение* на взламывающее устройство, делая собственную проверку *внедрения* с костью к6 (обычно активная защита имеет именно эту кость, но мастер может усложнить задачу для некоторых узлов), и в случае успеха сразу же обрывает связь, при подъеме дополнительно деанонимизирует хакера, сохраняя у себя его личную информацию. Если хакер по каким-то причинам затягивает *внедрение*, то активная защита, будучи отбитой в первый раз, действует снова, создавая проблемы хакеру, провоцируя Вызов Судьбе: хакер проводит встречную проверку Кибернетики против активной защиты и должен набрать 3 успеха до того, как столько же успехов соберет активная защита.

Софт пассивной защиты

Данный софт защищает пользователя от целенаправленных хакерских атак и не включен в базовую комплектацию ОС, в основном из-за того, что такой софт пишется вручную хакерами. У хакеров же его можно и купить, но только базовую версию.
Базовая версия: +2 к защите от *внедрения*, стоит $1000.
Софт пассивной защиты может обладать модификациями. Каждая модификация либо увеличивает сложность написания софта (*улучшения*), либо, наоборот, упрощает разработку (*недостатки*).

Улучшения

+маска I: софт скрывает узел от сканирования 1го уровня.
+маска II: софт скрывает узел от сканирования 1го и 2го уровня.
+защита I: софт дает дополнительно +1 против *внедрения* (итого +3).
+защита II: софт дает дополнительно +2 против *внедрения* (итого +4).
+анализатор: софт анализирует характеристики *внедрения* и следующая попытка взлома получает штраф -1.
+синергия: дает дополнительный бонус +1 к *внедрению*
+интерфейс: дает бонус +1 к защите от *внедрения* когда хакер противостоит активной защите своими силами.
+интерфейс II: дает бонус +2 к защите от *внедрения* когда хакер противостоит активной защите своими силами.

Недостатки

-диссонанс: мешает процессу *внедрения*, давая штраф -1
-устаревший: используются неактуальные методы защиты, перестанет давать пользу через неделю
-тихий: не уведомляет если была попытка *внедрения* и какой у нее результат
-беззащитный: узел имеет -1 к защищенности (итого +1).

Софт внедрения

Софт внедрения необходим для успешной хаккерской атаки, без него проверка *кибернетики* происходит со штрафом -2. Такой софт пишется вручную, хотя базовый (без особых свойств) можно купить за $200. Кстати, каждую неделю покупную версию надо обновлять.
При написании собственного софта, его можно сделать лучше. Каждая модификация увеличивает сложность написания (*улучшения*), либо наоборот упрощает разработку (*недостатки*).

Улучшения

+сканер I: находит все ближайшие узлы кроме тех, у которых установлена какая-нибудь маска.
+сканер II: находит все ближайшие узлы кроме тех, у которых установлена маска II.
+сканер III: находит все ближайшие узлы независимо от наличия маскировочных средств.
+пробивной I: софт игнорирует два очко бонуса пассивной защиты (аналог ББ).
+пробивной II: софт игнорирует четыре очка бонуса пассивной защиты (аналог ББ).
+анализатор: в случае провала анализирует характеристики защитного софта и следующая попытка *внедрения* получает бонус +1.
+синергия: +1 к защищенности

Недостатки

-диссонанс: -1 защищенности софту пассивной защиты
-устаревший: перестанет давать пользу через неделю
-явный: дает +1 к проверке софта активной защиты

Программирование

Можно писать свой софт. Для этого нужно:
1) Время. В спокойной обстановке это занимает пару дней, если же писать в экстренном темпе, то нужен один день. В последнем случае проверка происходит со штрафом -1 и персонаж получает уровень усталости.
2) Софт разработки. Лицензионная версия стоит $500, поиск и скачивание пиратской версии занимает сутки.
Когда у персонажа есть все необходимое и он морально готов к программированию, он делает проверку навыка *кибернетика* со модификатором -1 за каждое улучшение и +1 за каждый недостаток. В случае успеха - софт написан. Провал - не получилось, время и кофе потрачены даром. Критический провал - персонаж узнал, что все тлен и безысходность и получает уровень усталости до тех пор, пока не напишет таки эту программу либо не появятся успехи в личной жизни. Подъем - получилось даже лучше,

чем ожидал: софт получает дополнительную положительную модификацию (*улучшение*) либо не получает одну негативную модификацию (*недостаток*), на выбор игрока. Последующие подъемы игнорируются.

Взломанные узлы

На взломанных узлах обычно можно провести следующие действия:
— *использовать как прокси*. Каждый такой узел, который лежит на пути активной защиты, дает -1 к проверке *контр-внедрения* активной защиты. Применимо только к ретранслятору. Максимальное количество прокси-ретрансляторов ограниченно архитектурой сети.
— *выключить*. Полностью выключает узел из сети. Доступ к нему пропадает соответственно. Компьютер и смартфон выключаются, имплант перестает функционировать.
— *перехват управления*. Зависит от возможностей узла.
— *наблюдение*. Прослушивание звонков, наблюдение за экраном смартфона/компьютера, изучение работы устройства.
— *запуск скриптов*. Скрипты очень коварны!

Наиболее распространные узлы

Личное устройство: смартфон, планшет, ноутбук, нетбук, ПК, и тд. При *внедрении* хакер получает доступ к личной информации, логинам и паролям, может прослушивать звонки и читать смс.
Ретранслятор: при *внедрении* хакер получает полный контроль над ретранслятором. Хакер может заставить ретранслятор сделать следующие действия:

- прекратить функционирование
- изменить свое положение в Сети
- использовать как прокси
- усилить мониторинг трафика, что приведет к уменьшению скорости соединения всех связанных с ретранслятором узлов.

Идущий сквозь ретранслятор трафик зашифрован, к сожалению, его не прочитать.
Имплант категории Способность: хакер может только заблокировать использовать Силы на 1к6 ходов, спровоцировать ложное срабатывание, либо особое действие на усмотрение мастера относительно реализации Силы.
Киберглаза: хакер может полностью ослепить на 1к4 ходов, испортить трекинг целей (штраф к стрельбе -1) на несколько минут, выключить доп. реальность на 2к4 ходов (выключает и все связанные Силы и аннулирует бонусы к навыкам).
Светофор: контроль над светофором позволяет включить нужный цвет либо вывести его из строя, что провоцирует аварию, Дикие Карты кидают *смекалку*, чтобы не попасть в эту ловушку. Светофоры хорошо защищены от *внедрения* и имеют бонус +4 пассивной защиты.
Распределитель энергии: контроль над таким ключевым узлом инфраструктуры города позволяет выключить подачу энергии на какое-то время, что приведен к обесточиванию

целого района города. Распределители энергии имеют превосходную защиту от *внедрения*, они имеют бонус +4 пассивной защиты и на них установлена активная защита с костью к8.
Ретранслятор сотовой связи: взлом позволит

- прослушивать все ретранслируемые звонки
- выключить ретранслятор, что приведет к появлению белого пятна на карте покрытия сотовой связи

Сотовые операторы хорошо защищают свои ретрансляторы, они имеют бонус +2 пассивной защиты и на них установлена активная защита.

ОС

Ос имеет как собственную систему защиты, вшитую в ядро, так и антивирусный софт. Несмотря на обилие различных версий ОС, базовое защита от *внедрения* - 4, однако мастер может решить, что на данном узле используется более продвинутая ОС (корпоративная или военная версия, с более высокой защищенностью).

Скрипты

Первое, что нужно знать про скрипты - они всегда полезны. Скрипт - это небольшой фрагмент исполняющего кода, информационный инструмент. Копирование их на взломанный узел является свободным действием и занимает считанные секунды. Вот особенно полезные из них:
backdoor - оставляет скрытую дыру в безопасности, последующие *внедрения* занимают считанные секунды и не провоцируют защиту.
remote run - продвинутая версия бекдора, закладывает несколько возможных действий, которые можно вызывать удаленно свободным действием и не провоцируя защиты.
unlocker - полностью снимает всю защиту с компьютера, даже пароли с администраторского аккаунта, раздавая компьютер на власть толпы. Просто знайте, что можно поступить со взломанным узлом и так.
trigger - оставляет некое действие, которое будет выполнено при определенных условиях и/или событиях.
copy all - копирует все содержимое узла. Занимает время, время зависит от размера информации.
delete all - полностью уничтожает всю информацию в узле, включая системные данные (в последнюю очередь).
cleaner - очищает узел от скриптов.
Написание скрипта занимает пол-часа времени, для этого необходимо иметь *кибернетику* к6. Никакие броски не нужны. Можно написать и свой скрипт, по договоренности с мастером.

Военный фаервол

Система безопасности военных всегда на высочайшем уровне. Военный фаервол делает автопровал для любого хакера без черты Военный хакер. Так же активная защита в случае успеха выжигает используемое устройство связи хакера и локализует его точное расположение.

Оружие

Оружейная промышленность шагнула далеко вперед, а где не справилась промышленность - там постарались умельцы. Разнообразие оружия не знает границ, описывать все вариации не имеет смысла, так что пользуйтесь приведенными ниже конструкторами огнестрельного и холодного оружия.

Нюанс: если персонаж умеет стрелять или драться, то у него уже есть персональное оружие и оно получает билд-поинты по иной схеме (навык/2 вместо рыночных 1). Данное правило распространяется только на одно оружие - даже мастерски умеющий стрелять и мастерски драться персонаж имеет всего одно навороченное оружие, огнестрельное или холодное - на выбор игрока.

Конструктор огнестрела

Как сконструировать себе огнестрел? Схема следующая:
1) Выбери шаблон, оплати его полную стоимость.
2) Выбери улучшения и недостатки. Каждое улучшение стоит 1 билд-поинт, каждый недостаток добавляет билд-поинт
  2.1) Распредели базовый билд-поинт, можно купить любое количество дополнительных билд-поинтов, однако каждый следующий билд-поинт стоит в 2 раза больше предыдущего. Цена первого билд-поинта указана в таблице в конце раздела.
  2.2) Распреди *стрельба*/2 билд-поинтов если оружие - стартовое.
3) Оставшиеся билд-поинты потрать на уменьшение цены оружия
4) Дай название оружию на свой вкус: *M-16*, *Magnum*, *Thedior*, *C-10*...

Шаблоны

Тип	Урон	Дальность	Боезапас	Скр	Мин. Сила	Режимы	Прочее
легкий пистолет	2к6	12/24/48	18	1	к4	single/ semi/ burst	
тяжелый пистолет	2к8	12/24/48	6	1	к6	single	
штурмовка	2к6	24/48/96	40	3	к6	single/ semi/ burst/	двуручный

						auto	
длинноствол	2к8	24/48/96	4	1	к6	single/	прицел, двуручный, очевидный
тяж пулемет	2к8	24/48/96	100	4	к8	burst/ auto	позиционное, двуручный, очевидный, разрушение

Улучшения

+*урон I*: бонус к урону +1
+*урон II*: бонус к урону +2
+*ББ I*: ББ2
+*ББ II*: ББ4
+*скорострельность I*: скорострельность на 1 выше
+*скорострельность II*: скорострельность еще на 1 выше
+*дальность*: дальность в 2 раза больше
+*боезапас*: боезапас в 1,5 раза (округление вверх) больше
+*прицел*: +2 к проверкам стрельбы на средней и дальней дистанции если персонаж не двигался в этот ход
+*single*: открывает режим одиночной стрельбы
+*semi*: открывает режим полуавтоматического огня (2В)
+*burst*: открывает режим короткой очереди (3В)
+*auto*: открывает режим автоматического огня (авто)
+*тяжелое I*: при подъеме оружие наносит тяжелый урон.
+*тяжелое II*: оружие всегда наносит тяжелый урон.
+*револьвер (только пистолет)*: пистолет является револьвером. Револьвер имеет single-режим и боезапас 6, но можно провести до 6и выстрелов за ход со штрафом -4 каждый.
+*мобильное*: устраняет эффект позиционное
+*скрытый*: +2 при попытке скрыть оружие
+*легкий вес*: оружие требует силу на ступень меньше
+*аккуратность I*: если выпала 1-ка на основной игральной кости *стрельбы*, то нет эффекта Невинных жертв; у режима *auto* эффект Невинных жертв только на натуральной 1 кости *стрельбы*.
+*аккуратность II*: эффект Невинных жертв возможен только при критическом провале.
+*перезарядка*: перезарядка является свободным действием.
+*подручное*: выхватывание оружия в руки является свободным действием.

Недостатки

-*урон*: штраф к урону -1
-*очевидный*: невозможно спрятать
-*скорострельность*: скорострельность понижена на 1 (нельзя применять если скорострельность и так 1)
-*дальность*: дистанция уменьшена в 2 раза
-*позиционное*: если персонаж двигался в этот ход, то -2 к проверкам стрельбы
-*стационарное*: требуется действие на установку, прежде чем с него можно будет стрелять. С другой стороны, стационарное оружие не имеет требований к *силе*, так как его не надо держать в руках во время стрельбы..
-*боезапас*: боезапас в 2 раза меньше (нельзя применять если боезапас 1)
-*нестабильность*: -1 к проверкам стрельбы
-*режим single/semi/burst/auto*: оружие не может стрелять в соответствующем режиме
-*большой вес*: оружие требует силу на ступень больше
-*клинит*: если при проверке *стрельбы* на основной кости выпало 1, независимо от дикой кости, то оружие клинит и нужно потратить действие на приведение его в порядок
-*двуручный*: для эффективного использовать нужно использовать две руки
-*разрушение:* проверка *стрельбы* со значением от 1 до 4 на основной кости приводит к Невинным жертвам.

Стоимость

Оружие	Цена шаблона	Стоимость первого билд-поинта
Легкий пистолет	$150	$25
Тяжелый пистолет	$225	$35
Штурмовка	$350	$50
Длинноствол	$400	$75
Тяжелый пулемет	$750	$125

Особое оружие

Кроме этого списка иногда можно встретить и обрез.
Урон 1-3к6, дальность 5, скр 1-2, боезапас 2, двуручный, дробь, режимы single/double, разрушение, стоимость $300
дробь: проверки стрельбы имеют бонус +2 за счет разлета дроби, урон на ближней дистанции - 3к6, на средней - 2к6, на дальней - 1к6
double: как автоматический огонь, только оба выстрела должны быть направлены в одну цель

Пример собранного оружия:

Синяя Роза (револьвер Nero из DMC 4): любой пистолет, “*револьвер*”, “*режим semi*”.
Гаттлинг: пулемет, “скорострельность I”, “скорострельность II”, “-burst”

Конструктор холодного оружия

Как “собрать” себе холодное оружие? Для этого следуй схеме:
1) Купи базовый шаблон
2) Выбери улучшения и недостатки. Каждое улучшение стоит 1 билд-поинт, каждый недостаток дает 1 билд-поинт
   2.1) Получи Драка/2 билд-поинтов если оружие - стартовое
   2.2) Получи 2 билд-поинта и купи еще если хочешь, но каждый следующий билд-поинт в 2 раза дороже предыдущего
3) Оставшиеся билд-поинты потрать на уменьшение стоимости оружия
4) Придумай название оружию на свой вкус

Базовый шаблон

Урон Си+к6, $100 стоимость шаблона, $50 стоимость первого билд поинта.

Улучшения

+*вес I*: урон Си + к8
   +*вес II*: урон Си + к10, оружие получает недостаток “двуручное” даром
+*урон I*: бонус к урону +1
   +*урон II*: бонус к урону +2
+*скрытое*: +2 к попытке спрятать
+*изящное*: +1 к Защите
+*бронебойное I*: ББ 1
   +*бронебойное II*: ББ 2
      +*бронебойное III*: ББ 4
+*острое*: доп урон при подъеме к8 вместо к6
+*метательное I*: дальность эффективного метания 3/6/12
   +*метательное II*: дальность эффективного метания 6/12/24
+*полуторное*: при использовании двумя руками дает дополнительно +2 урона, нельзя применить при недостатке “двуручное”
+*досягаемость*: оружие имеет свойство “Досягаемость 1”

Недостатки

-*вес*: урон Си + к4
-*неуклюжее*: -1 к Защите
-*двуручное*: для эффективного использования нужны две руки
-*громоздкое*: невозможно спрятать
-*беззащитное*: персонаж считается невооруженным
-*опасное*: 1 на основной кости при проверке *драки,* независимо от дикой кости, наносит полный урон персонажу

Особое оружие

Бензопила является исключением. Наносимый ею урон не зависит от силы персонажа и равен 2к6+4, и бензопила имеет недостаток “опасное”, от которого невозможно избавиться. В базовом виде она стоит $300 и имеет недостатки “двуручное”, “громоздкое”, “неуклюжее”. Ее можно улучшить, устранив эти недостатки и добавив свойства “острое”, “бронебойное I-III”, “скрытое”. Первая модификация стоит $100, каждая следующая - в 2 раза дороже предыдущей.

Пример собранного оружия

Стальная труба, подобранная на улице: базовый шаблон, оба билд-поинта тратим на уменьшение цены.
Классическая катана: *урон I*, *урон II ($100)*
Современная катана: *урон I*, *урон II, бронебойное I*, *бронебойное II, острое ($350)*

Импланты

Эра трансгуманизма приближается, технологическая сингулярность набирает обороты и скоро человек изменится до неузнаваемости. Пока же черный и белый рынки предоставляют услуги по внедрению механических и кибернетических устройств в тело, заменяя биологическую плоть.
А как же генетика? Биотехнологии и прочее? Будем считать, что медицина оказалась слишком консервативной и тяжелой на подъем, чтобы развиваться в этом направлении.
И так, импланты, аугментация, протезы и прочее.
Вариантов что и как улучшить, какие опции открыть, великое множество, и метод реализации зависит от пожеланий игрока и одобрения мастера (или наоборот - пожеланий мастера и одобрения игрока). Стоит сказать, что человеческая сущность еще не до конца изучена, большое количество имплантов может испортить нечто важное для человека. Священики зовут это душой, и кто знает, может они и правы.
Каждый имплант несет некое количество очков метафизической *порчи*, и когда это количество становится больше значения выносливости персонажа, каждая следующая аугментация провоцирует проверку *характера* со штрафом, равным количеству очков *порчи* выше выносливости. В случае успеха - имплантирование прошло успешно. В случае провала - нужна срочная операция по устранению имплантов, из-за которых количество *порчи* выше *выносливости*, иначе персонаж на постоянно уменьшает свою выносливость на ступень. Иначе говоря, в случае провала нужно срочно привести количество *порчи* от имплантов до значения меньше или равному *выносливости*.
Некоторые импланты обладают свойством “чистое”, такой имплант не несет в себе *порчи*. На черном рынке такие импланты стоят дорого, а на белом ведется их строгий учет.

Разделим импланты по функциях, которые они выполняют.

Первая категория: замена

Первая категория восстанавливает конечности и заменяет поврежденные органы. Кибернетика и механика могут сделать замену лучше оригинала, но это улучшение будет распространятся только на соответствующую сферу жизни человека: ножные протезы позволят бегать быстрее (*шаг +2, кубик бега на ступень больше*), протезы рук - выжимать больше силы (+1 к проверкам *силы* при использовании данной руки), протезированные органы лучше справляются с токсинами (*+2 к сопротивлению токсинам, ядам и болезням*). Простые кибернетические глаза позволяют слепому видеть, а продвинутые еще и дополняют реальность. Обычные протезы не несут в себе *порчи*, продвинутые - одну единицу *порчи*. $500/$1000 за конечность, $2500/$3750 за органы (все вместе), $750/$1000 за глаза.

Вторая категория: превышение

Вторая категория позволяет человеку превзойти его предел. Быть сильнее, быть умнее, быть талантливей, лучше выполнять работу... Такие импланты затрагивают обычно весь организм, всю нервную систему и весь мышечный каркас, но есть и исключения - некоторым навыкам достаточно специального софта доп реальности. Усиление базовых качеств человека - *ловкости*, *смекалки*, *силы*, *характера*, *выносливости* - имеет 2 уровня, каждый уровень увеличивает кость атрибута на ступень или обеспечивает бонус +1/+2 если предел к12 достигнут.
Надо понимать, что часть навыков зависят в первую очередь от умения правильно и быстро принимать решения: *транспорт*, *стрельба*, *маскировка*, *азартные игры*, и пр. Использование таких навыков можно облегчить использованием дополненной реальности от киберглаз. Такие импланты по факту являются софтом, который не несет порчи, имеют 2 уровня (каждый увеличивает навык на ступень).Так же к этой категории относятся навыки, где в первую очередь важно знание: *знание*, *технология*, *медицина*. Улучшение таких навыков тоже является софтом, но стоит меньше.
Иные навыки зависят от тренированности организма: *драка*, *атлетика*, и пр. Улучшение таких навыков имеет так же 2 уровня, каждый несет 1 *порчи*.
Некоторые навыки автоматически получают бонус за наличие дополненной реальности и/или киберглаз из-за удобного инструмента работы с информацией либо высокой детализации изображения: *внимание*, *расследование*, *выживание*. Такие навыки получают бонус +1 за сам факт киберглаз.

Стоимость улучшений

Параметр	**Стоимость (1й/2й)**	**Порча (1й/2й)**
Атрибут	$7.500 / $25.000	2/4
Дополненная реальность	$1.000 / $5.000	0/0
База знаний	$500 / $1.250	0/0
Физический аугмент	$2.000 / $10.000	1/2

Навык и категория

Доп реальность	**База знаний**	**Физический аугмент**	**Пассивый бонус**
Азартные Игры Транспорт Чувство Мотива Технология Медицина Стрельба	Кибернетика Запугивание Знание Провокация Судовождение Убеждение	Атлетика Драка Ловкость Рук Маскировка	Внимание Расследование Выживание

Третья категория: способности

Третья категория имплантов - недоступные обычным людям способности. Стреляющие конечности, выдвижные когти, маскировочное поле, орлиное зрение, знание нескольких (а то и всех) языков, быстрая регенерация, изменение внешности… Такие способности конструируются на основе Сил с некоторыми оговорками:
— Силы, у которых дальность “касание” могут работать только для носителя протеза.
— следующие Силы недоступны: *зомби*, *изгнание*, *призыв союзника*, *прорицание*, *телепортация*, *управление элементами*.
— Силы с продолжительным действием, которые не имеют негативного эффекта, в зависимости от комплектации могут быть постоянными.
— в зависимости от комплектации импланты могут быть взломаны, а может и нет - зависит от наличия беспроводного соединения с Сетью.
— каждая Сила несет *порчу*, равную рангу Силы (Н - 1, З - 2, В - 3, Г - 4), и имеет среднюю стоимость, зависимую от ранга: *новичок* $500, *закаленный* - $4000, *ветеран* - $15 000, *герой* - $35 000.
— если Сила имеет несколько способов применения, то нужно выбрать один (к примеру, Свет/Тьма).
— Силы с вариативной ценой в ПС в любом случае имеют какой-нибудь ограничивающий счетчик зарядов.
— импланты этой категории можно модифицировать.
— каждый имплант имеет независимый запас ПС 10 (либо минимально необходимое для применения количество).

Улучшения

Каждое улучшение повышает стоимость импланта на 50%.
+чистый I: имплант несет на 1 очко *порчи* меньше
+чистый II: имплант не несет очков *порчи*
+offline: имплант нельзя взломать так как он не подключен к Сети
+батарея I: имплант имеет на 5 ПС больше
+батарея II: имплант использует биобатарею и для активации ему не нужны ПС. В случае с вариативными затратами ПС имплант имеет запас ПС равный 5, которые можно

тратить на дополнительные затраты Силы (больше целей, мощнее эффект, и тд).
+активен: имплант всегда активен.
+быстрый: активация импланта и применение способности является свободным действием

Недостатки

Каждый недостаток понижает стоимость импланта на 25%.
-уродливый: имплант не эстетично выглядит, понижает харизму на 2
-wi-fi: для функционирования импланта необходимо подключение к сети, в белых зонах имплант не функционирует.
-грязный: имплант несет на 1 очко *порчи* больше
-криводрайвер: пока имплант активен, носитель получает -1 на все действия. Если это невозможно или не имеет смысла, то активация импланта занимает полный ход.

Черты

Военный хакер
Требования: *смекалка* к8+, *кибернетика* к8+, Предыстория
Эффект: Персонаж имеет особую подготовку и может взламывать военные фаерволы.

Программист
Требования: *смекалка* к8+, *кибернетика* к8+, Закаленный
Эффект: проверки программирования идут с +2.

Софт активной защиты
Требования: *смекалка* к8+, *кибернетика* к8+
Эффект: персонаж написал свой софт активной защиты. Сработать может только один, и как таковых модификаций для него нет - он либо срабатывает, либо нет. Софт имеет *кибернетику* к6 и активируется когда узел, где он установлен, был целью *внедрения* и эта попытка закончилась успехом, провалом или критическим провалом.

Софт активной защиты+
Требования: ***софт активной защиты***, *кибернетика* к10+
Эффект: все то же самое, только софт активной защиты имеет *кибернетику* к8 и он получает дикую кость.

Оружейник
Требования: *стрельба/драка* к6+, *технология* к8+, *смекалка* к6+
Эффект: персонаж может улучшать оружие так, как будто он имеет один *билд-поинт* в запасе, либо он может убрать один *недостаток*. Каждое оружие может быть улучшено только один раз. При взятии черты нужно выбрать специализацию оружейника: огнестрельное (если от *стрельбы*) или холодное (если от *драки*). Черту можно брать 2 раза, каждый раз выбирая разные специализации. Данный эффект распространяется и на стартовое оружие, если эта черта взята на старте.

Сильная плоть
Требование: Выносливость к6+
Эффект: персонаж имеет повышенную стойкость к отчуждению имплантов, максимальное количество *порчи*, которое он может выдержать без проверок, на 1 больше.

Сильная плоть+
Требование: Выносливость к8+
Эффект: все то же самое, только предел выше на 2.

Недостатки

Отторжение
Крупный/мелкий
Эффект: персонаж имеет пониженную стойкость к отчуждению имплантов, максимально количество *порчи*, которое он может выдержать без проверок, на 1 меньше. Если недостаток *крупный*, то на 2 меньше

Лопух
Мелкий
Эффект: персонажа легко одурачить, при покупке оружия он всегда получает один *недостаток*, который не дает *билд-поинтов*.

Ламер
Крупный
Эффект: -2 к *внедрению*, программированию и любой проверке, связанной с IT.